

Practicas de clase

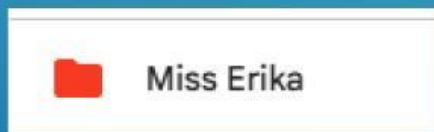
Segundo Trimestre

Nota: Los ejercicios que se muestran a continuación son un ejemplo de las prácticas que se realizan en el centro de computo y se revisan dentro de la clase.

Práctica. Drive

Crea una carpeta de tú grupo y dentro una carpeta más con tú nombre.

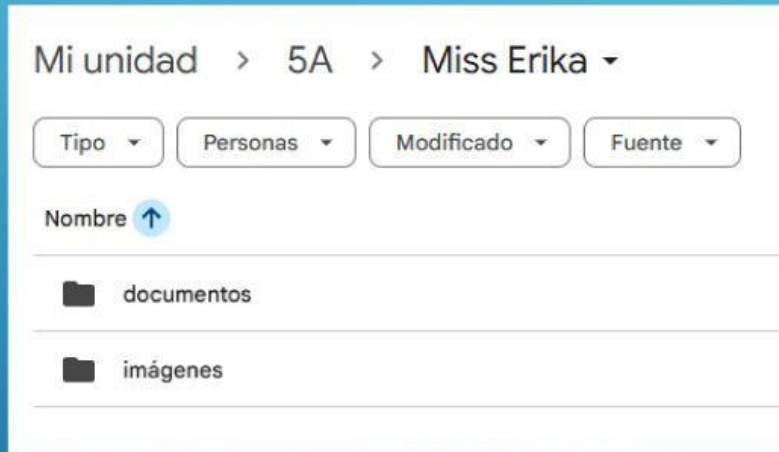
Cambia el color de tu carpeta y compártela.



Práctica. Drive

Crear carpetas en Drive.

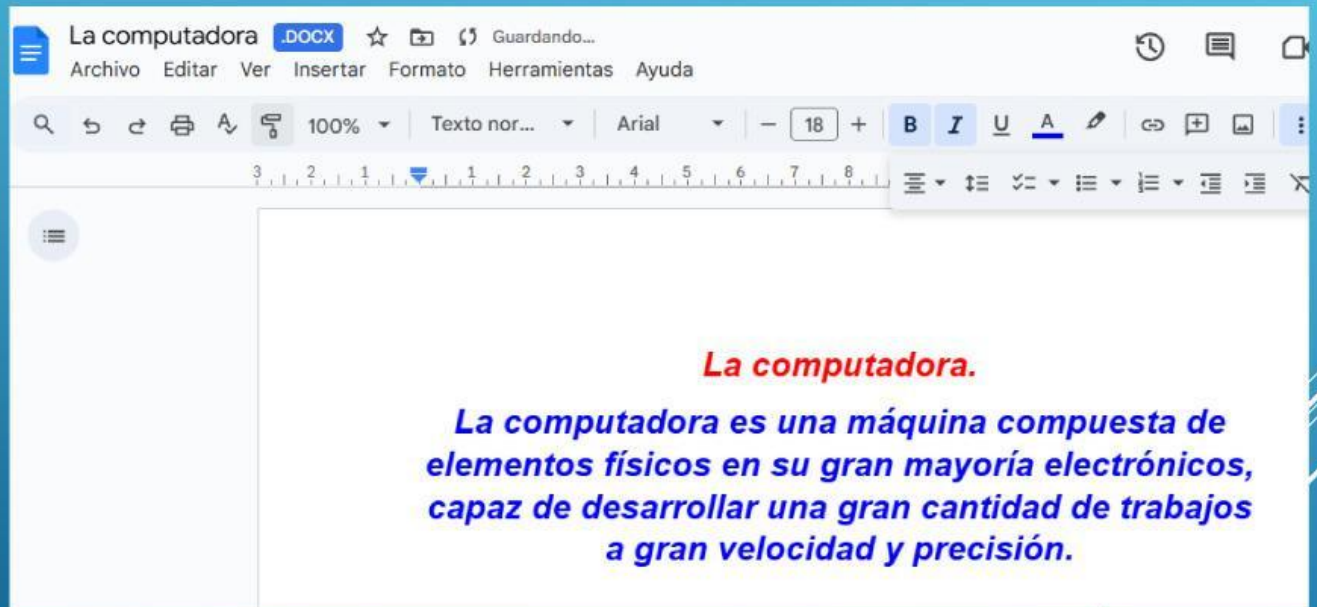
Crea dentro de la carpeta con tú nombre las siguientes carpetas.



Práctica. Drive

Google Docs.

Mi primer documento, escribe el siguiente texto y aplica formato.



Práctica. Drive

Google Docs.
Texto en columnas.

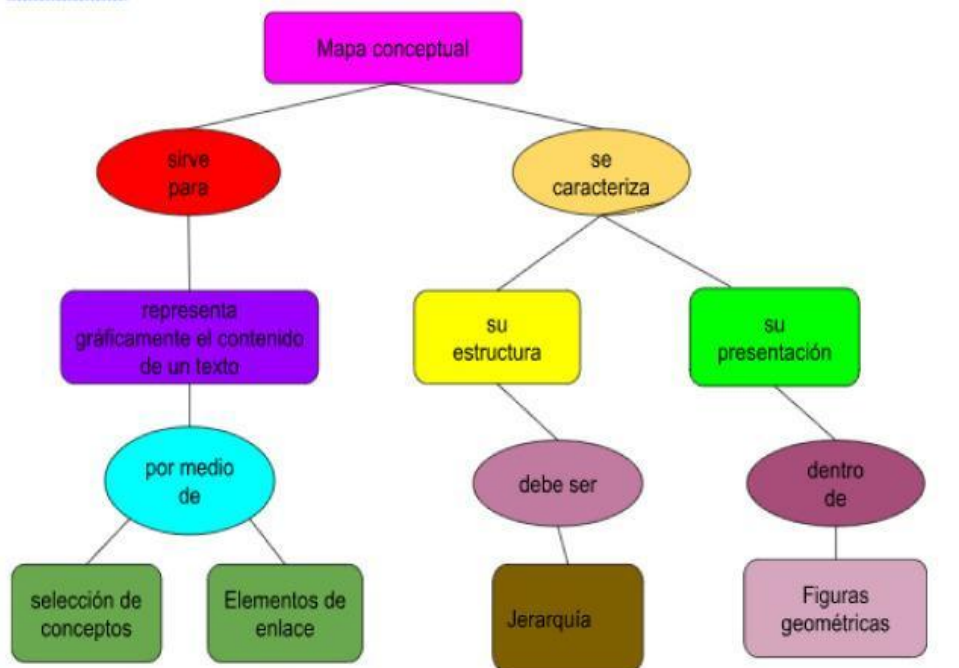
Escribe lo siguiente y aplica 2 columnas, inserta imágenes

LAS PLANTAS	LA RAÍZ
LAS PLANTAS SON SERES VIVOS PORQUE CRECEN, SE REPRODUCEN Y MUEREN.	ES LA PARTE DE LA PLANTA QUE CRECE BAJO LA TIERRA.
PARTES DE LA PLANTA: LAS PARTES DE LA PLANTA SON: RAÍZ, TALLO, HOJAS, FLORES Y FRUTOS.	* SIRVE DE SOPORTE PARA LA PLANTA * BUSCA ALIMENTOS.
	

Práctica. Drive

Google Docs.

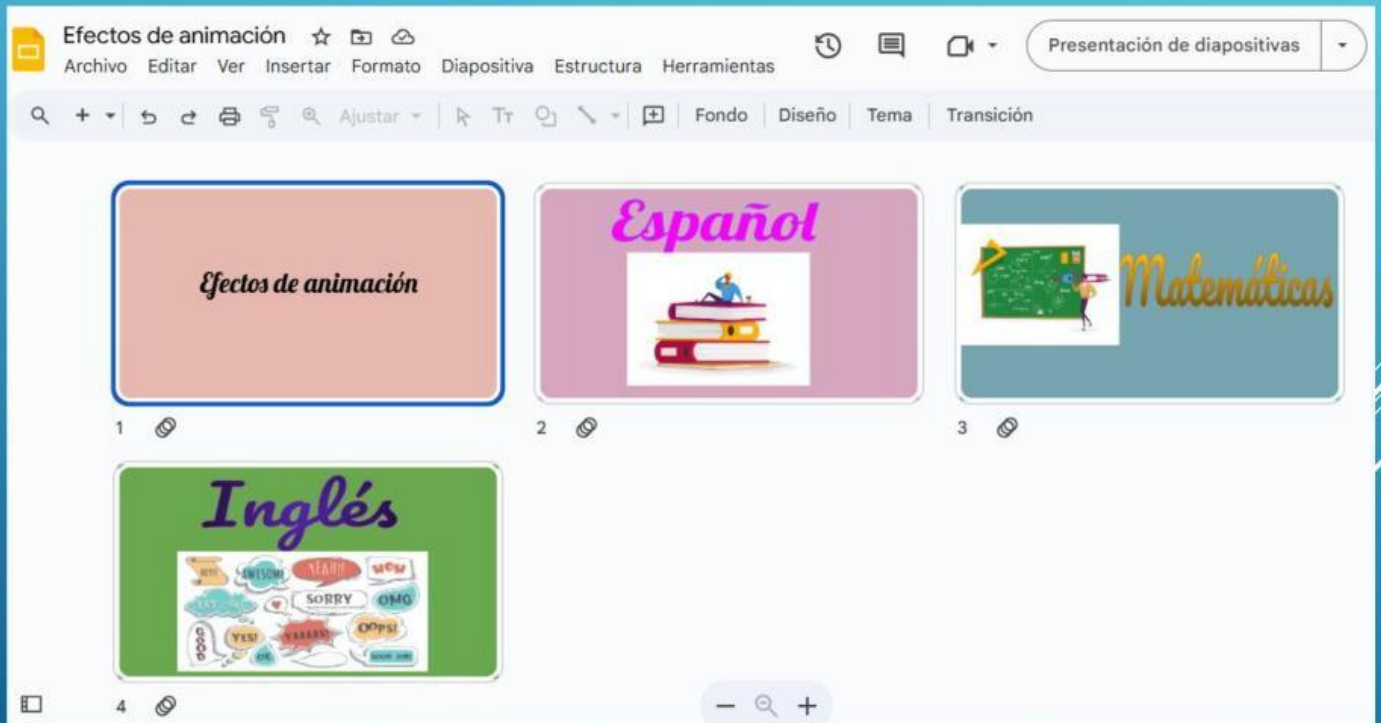
Practica: Insertar formas



Práctica. Drive

Presentación en google.

Inserta imágenes y agrega efectos de animación y transición



Práctica. Drive

Presentación en google.

Realiza una presentación electrónica "El hardware"

Inserta imágenes y agrega efectos de animación y transición


Inserta una tabla

HARDWARE ☆ 📁 🌥


Archivo Editar Ver Insertar Formato Diapositiva Estructura Herramientas

🔍 + ↶ ↷ 🖨 📄 🔍 Ajustar 📏 Tt 📐 ✂ + Fondo Diseño Tema Transición


Presentación de diapositivas ▾



1



2



3

clasificación del hardware

Entrada	Salida	Almacenamiento
• Teclado	• Monitor	• USB
• Ratón	• Impresora	• Memoria SD
• Escáner	• Proyector	• Disco duro
• Cámara Web	• Altavoces	• SSD

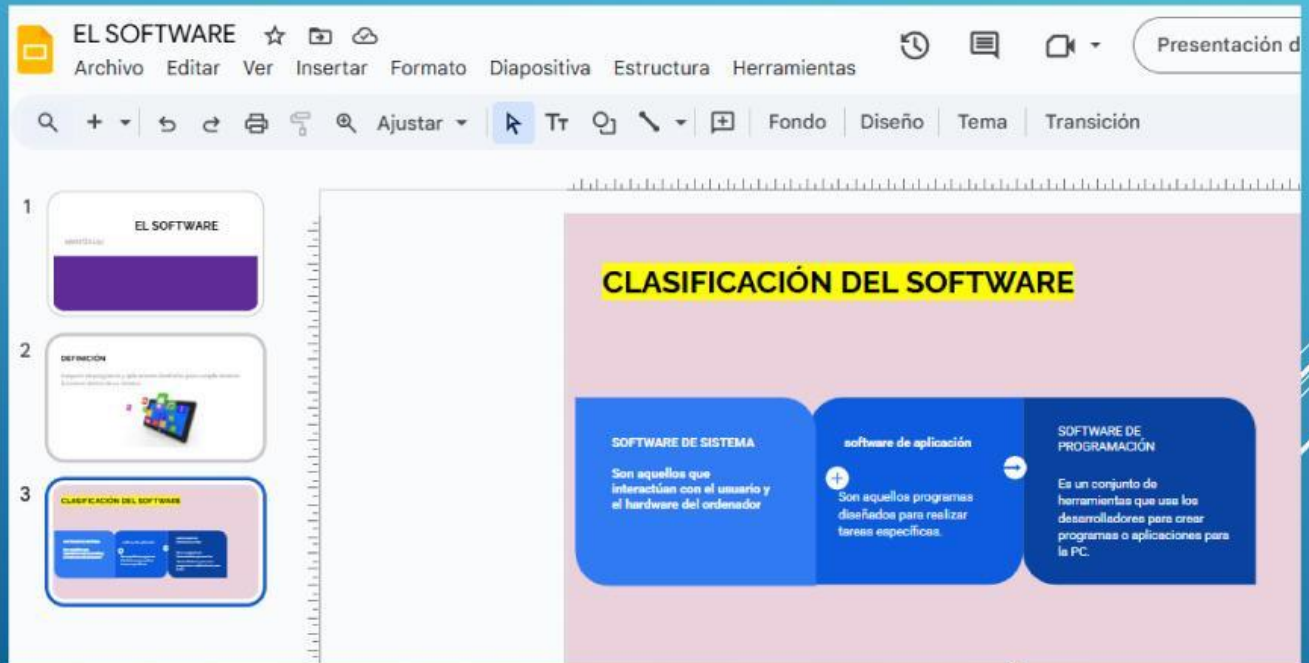
Práctica. Drive

Presentación en google.

Realiza una presentación electrónica "El software"

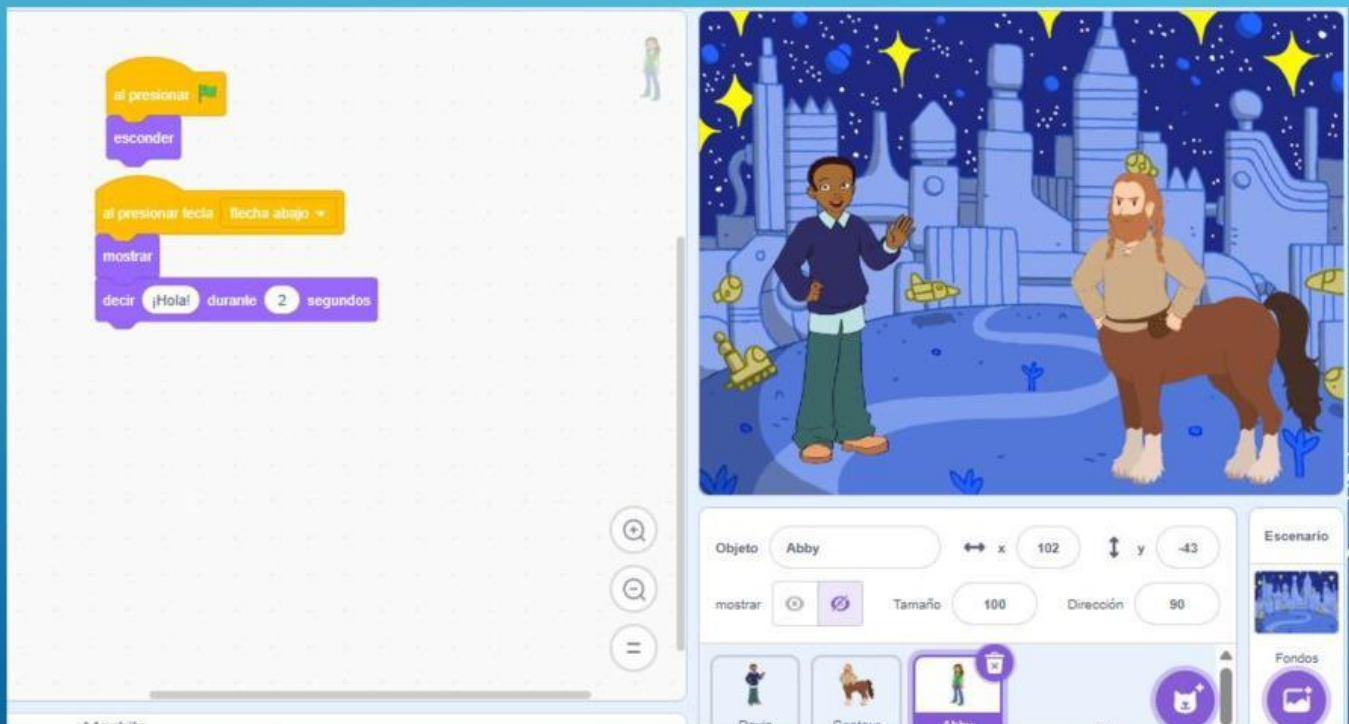
Inserta imágenes y agrega efectos de animación y transición

Inserta un grafico



Práctica. Scratch

Escribe un programa donde se muestren dos personajes al inicio, posteriormente se oculte uno de ellos y se muestre otro personaje.



Práctica. Scratch

Escribe un programa donde el personaje pregunte al usuario su nombre y edad y al final exprese el siguiente mensaje: "tú nombre tiene ____ años".



Práctica. Scratch

Escribe un programa donde el personaje pida al usuario escribir dos números, el programa los sume y el personaje muestre el resultado final.

